



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Hak Cipta Diliindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 TUK
KECAMATAN KEDAWUNG KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI



CICIT ROSIDAH

58471347

**JURUSAN PGMI – FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON
2013 M/1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

Cicit Rosidah. NIM 58471347. **"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 TUK KECAMATAN KEDAWUNG KABUPATEN CIREBON ."**Skripsi. Cirebon: Fakultas Tarbiyah, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri, Desember 2012.

Tujuan dari penelitian ini adalah: *Pertama*, Untuk mengetahui aktivitas Belajar Siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Model *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 2 Tuk kecamatan kedawung kabupaten cirebon, *Kedua*, Untuk mengetahui keefektifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas IV SD Negeri 2 Tuk, *Ketiga* ,Untuk mengetahui Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 2 Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

Role Playing adalah Pembelajaran dengan menggunakan metode drama dalam pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif pembelajaran. Dalam hal ini model *Role Playing* dapat diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, Masalah yang dihadapi siswa kelas IV SD Negeri 2 Tuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris dimana dalam proses belajar, siswanya terlihat kurang begitu semangat dalam mengikuti Mata Pelajaran Bahasa Inggris sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa tersebut. Dari sanalah timbul pertanyaan akan sejauh manakah efektivitas Penerapan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik angket, dan hasil tes belajar siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan dua cara yaitu data kualitatif atau hasil angket selama KBM berlangsung dan data kuantitatif dengan cara diolah secara statistik dan data dari hasil tes belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tuk yang berjumlah 27 siswa dengan masa penelitian 2 bulan terhitung mulai 21Mei – 21Juli 2012.

Hasil penelitian menunjukan efektivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh 11,11%, siklus II 62,96% ,dan siklus III 81,48% . Nilai rata-rata dari Hasil Belajar siswa pada siklus I 45,19 pada siklus II 62,96 dan pada siklus III 73,33%. Dan nilai aktivitas siswa siklus I 33,3% siswa yang aktif, siklus II 55,56 siswa yang aktif, dan siklus III 74,8% siswa yang aktif. Dari hasil yang diperoleh, penelitian menggunakan metode *Role Playing* pada siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tuk dapat meningkatkan efektivitas Belajar dan Hasil Belajar mata pelajaran Bahasa Inggris.

Pada kesimpulannya penelitian dilakukan melalui 3 siklus pada efektivitas dan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa yang dapat meningkatkan efektivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas IV SD Negeri 2 Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

PENGESEAHAN

Skripsi berjudul *Evektivitas Penggunaan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon* oleh Cicit Rosidah, NIM. 58471347 telah dimunaqosah pada sabtu, 31 Januari 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI).

Cirebon, 31 Januari 2013

Panitia Munaqosah,

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Drs. Aceng Jaelani, M.Ag.</u> NIP. 19650930 199402 1 001	_____	_____
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Sopidi, MA.</u> NIP. 19691102 199903 1 002	_____	_____
Penguji I <u>Dr. H. Tamsik Udin, M.Pd.</u> NIP. 19630207 199203 1 002	_____	_____
Penguji II <u>Dr. H. Uci Sanusi, M.Pd.</u> NIP. 19520719 197903 1 004	_____	_____
Pembimbing I <u>Drs. Aceng Jaelani, M.Ag.</u> NIP. 19650930 199402 1 001	_____	_____
Pembimbing II <u>Syibli Maufur, M.Pd.</u> NIP. 19740528 200801 1 011	_____	_____

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag.
NIP. 19710302 199803 1 002



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. dzat yang menjadikan segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin, dan tidak akan ada sesuatu jika tidak seizin-Nya. Karena izin-Nya pula penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing dalam pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SD Negeri 2 Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon*”.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah menunjukkan dan membawa ummatnya kepada jalan kebenaran.

Tersusunnya skripsi ini adalah berkat bantuan dari semua pihak yang telah berpartisipasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Maksum, MA., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon
3. Drs. Aceng Jaelani, M.Ag., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
4. Dr. Sopidi, MA., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
5. Drs. Aceng Jaelani, M.Ag., Dosen Pembimbing I
6. Syibli Maufur, M.Pd., Dosen Pembimbing II



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

7. Hj Siti Aminah, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tuk
8. Titin Supriyatin, S.Pd., Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV
9. Dewan SD Negeri 2 Tuk
10. Siswa-siswi SD Negeri 2 Tuk

Semoga Allah SWT. membalas semua kebaikan mereka dan menjadikannya amal jariyah selama-lamanya.

Akhirnya, tiada gading yang tak retak, begitu juga penulis menyadari masih banyak kekurangan yang ada di dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pembaca sebagai bahan koreksi kedepan.

Cirebon, Januari 2013

Cicit Rosidah



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
PERSETUJUAN	
PENGESAHAN	
NOTA DINAS	
PERNYATAAN OTENTISITAS SKRIPSI	
PERSEMBAHAN dan MOTO	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Pemikiran	7
F. Hipotesis Tindakan	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Belajar	10
B. Hasil Belajar	15
C. Efektivitas Pembelajaran	20
D. Metode <i>Role Playing</i>	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Objek Tindakan	27
B. Setting dan Subjek Penelitian	28
C. Alat Pengumpulan Data	28
D. Teknik Analisis Data	30



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

E. Indikator Keberhasilan	32
F. Analisis Data	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Penelitian	40
C. Sintaksi dan Konfirmasi	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1	Interpretasi koefisien korelasi Nilai r	32
TABEL 4.1	Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 1.....	35
TABEL 4.2	Rekapitulasi Lembar Observasi Aktifitas siswa dan Guru Siklus I.....	38
TABEL 4.3	Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran siklus I	39
TABEL 4.4	Rekapitulasi Refleksi kegiatan siklus I.....	40
TABEL 4.5	Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 2.....	43
TABEL 4.6	Rekapitulasi Lembar Observasi aktifitas siswa dan guru Siklus II	45
TABEL 4.7	Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II	46
TABEL 4.8	Rekapitulasi Refleksi kegiatan siklus II	49
TABEL 4.9	Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus 3.....	53
TABEL 4.10	Rekapitulasi Lembar Observasi aktifitas siswa dan guru Siklus III	56
TABEL 4.11	Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus III	57
TABEL 4.12	Rekapitulasi Refleksi kegiatan siklus III.....	58
TABEL 4.13	Materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	59
TABEL 4.14	Peserta didik merasa bersemangat selama proses pembelajaran	60
TABEL 4.15	Melalui metode pembelajaran <i>Role Playing</i> hasil belajar peserta didik meningkat	60
TABEL 4.16	Melalui penerapan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan.....	61
TABEL 4.17	Melalui penerapan metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	peserta didik lebih aktif di dalam kelas	62
TABEL 4.18	Dengan penerapan metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	
	peserta didik dapat bermain sambil belajar	62
TABEL 4.19	Peserta didik berani maju ke depan untuk	
	menyampaikan hasil belajar	63
TABEL 4.20	Melalui metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	
	suasana belajar menjadi menyenangkan.....	64
TABEL 4.21	Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran	
	Bahasa Inggris	64
TABEL 4.22	Peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan ketika	
	belajar Bahasa Inggris	65
TABEL 4.23	Rekapitulasi Perhitungan Rata-rata Jawaban Angket.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu menurut Sudjana (dalam Rusman, 2011: 1). Dalam kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar.

Sejauh ini, seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) hanya menjelaskan dan memberikan tugas yang terkadang peserta didik merasa jenuh dan tidak memahami tentang apa yang disampaikan oleh guru, meskipun guru tersebut sudah menjelaskan. Oleh karena itu, seorang guru harus mengetahui keinginan dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Agar dalam pembelajaran peserta didik mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru dan proses belajar mengajar pun terlaksana dengan baik.

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Efektivitas menunjukkan tingkat tercapainya suatu tujuan, suatu usaha itu mencapai tujuannya. Secara ideal efektivitas dapat

dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang agak pasti. (dalam Wojowasito, 1980).

Di dalam kamus bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai efektif, pengaruh, atau akibat. Efektif juga dapat diartikan dengan memberikan hasil yang memuaskan. Dari uraian di atas dapat dijelaskan kembali bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1999).

Pembelajaran yang efektif dapat mencapai tujuan pembelajaran, menurut Sutikno (2005 : 38) pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Oleh karena itu banyak upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan kepentingan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu dengan metode *role playing*.

Memperhatikan uraian di atas menjadi sangat penting bagi penulis untuk dijadikan penelitian tentang penerapan metode *role playing* pada proses pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 2 TUK. Berdasarkan informasi awal yang penulis dapatkan proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut belum efektif. Ketidakefektifan dalam proses pembelajaran diakibatkan kurangnya buku panduan, masih menggunakan metode konvensional, minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris masih



kurang. Hal ini juga mengakibatkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris siswa tidak maksimal. Berdasarkan data sementara yang diperoleh, sebagian besar siswa belum memenuhi nilai KKM, yang dalam mata pelajaran Bahasa Inggris nilai Ketuntasan Kriteria Minimumnya adalah 60.

Untuk meningkatkan keefektifan dan mengoptimalkan hasil belajar diperlukan metode pengajaran yang lebih menekankan pada aktivitas para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan dengan metode pengajaran yang efektif dan menekan aktivitas siswa hasil belajar menjadi meningkat dan mencapai nilai Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM)

Untuk itu, guru perlu mengubah metode belajar konvensional (sederhana) dengan penerapan metode *role playing* (sosiodrama), Guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk proaktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan didalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan



dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperankan siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi masalah

Dari latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Masih rendahnya sikap dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.
- b. Pembelajaran bahasa Inggris selama ini monoton sehingga perhatian siswa kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Siswa merasa jenuh ketika proses pembelajaran bahasa Inggris berlangsung.
- c. Guru belum menerapkan strategi yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Masih menggunakan metode konvensional.
- d. Hasil belajar peserta didik masih rendah dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

2. Pembatasan masalah

Mengingat keterbatasan masalah dalam mengkaji permasalahan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

- a. Efektivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris



- c. Pengertian metode pembelajaran *role playing* (sosiodrama)
 - d. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris
3. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan penerapan metode *role playing*?
- b. Bagaimana keefektifan penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran bahasa Inggris?
- c. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah penerapan metode pembelajaran *role playing* sebagai salah satu upaya untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Secara khusus tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan penerapan metode *role playing* (bermain peran) dalam meningkatkan prestasi siswa.
- 2. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran bahasa Inggris dengan metode *role playing* dapat efektif.
- 3. Mengetahui apakah metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.



D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini berarti bagi:

1. Sekolah

Sebagai sarana yang dapat menampung kreatifitas siswa dan guru yang memungkinkan terlaksananya kualitas proses pembelajaran siswa untuk selanjutnya.

2. Guru

Untuk guru diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan keefektifan, melakukan inovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dengan metode *role playing*.

3. Siswa

Untuk siswa, penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan proses belajar menjadi efektif, mengurangi bahkan menghilangkan rasa jenuh dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga kompetensi dalam mata pelajaran bahasa Inggris dapat tercapai secara optimal dan diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Untuk komponen yang terkait yakni Komite Sekolah dan Dewan Pendidikan hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah.



E. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, maka proses pengembangan perencanaan dan desain pembelajaran, siswa harus dijadikan pusat dari segala kegiatan. Artinya, keputusan-keputusan yang diambil dalam perencanaan dan desain pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan, baik sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa itu sendiri.

Motivasi merupakan hal yang cukup berpengaruh terhadap meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Mulyasa (2005: 174) mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan pembelajaran karena peserta didik akan belajar sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pembelajaran guru harus mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

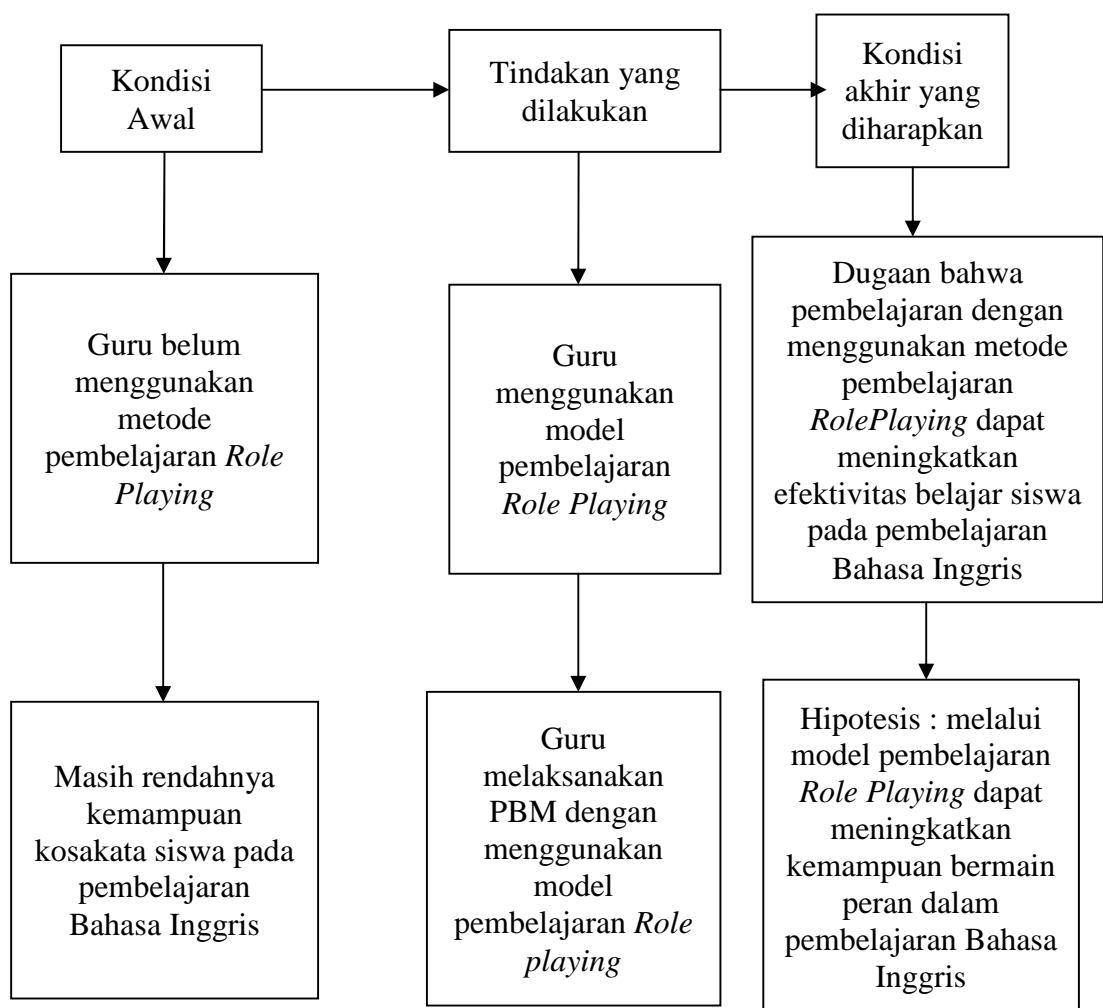
Berdasarkan uraian diatas maka metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *role playing*. Dengan menerapkan penggunaan metode *role playing* maka seorang siswa akan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Dengan keterlibatan ini materi yang dibahas akan selalu teringat dalam pemikirannya dan konsep yang harus dikuasai siswa akan mudah diterimanya. Hal ini sesuai dengan prinsip *learning by doing* dengan maksud bahwa dalam proses pembelajaran mengikut sertakan peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai siswa dengan siswa



tersebut ikut aktif dalam pembelajaran. Dengan menerapkan penggunaan metode *Role Playing* ini siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Di samping itu, guru juga berperan dalam menyediakan sarana pembelajaran, agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan. Dengan kreativitasnya, guru dapat mengatasi keterbatasan sarana sehingga tidak menghambat suasana pembelajaran dikelas.

Adapun bagan dari kerangka pemikiran tersebut adalah sebagai berikut:



F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan yang akan diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

Melalui penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Bahasa Inggris maka hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 TUK dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat ditingkatkan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Munthe, Bermavi. 2010. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Nasution, Noehi, dkk. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Riduwan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sutikno, M. Sobri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Bandung: Prospect.
- Suyono & Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik Konsep, Landasan Teoritis Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher..